»Volle Fahrt voraus!« mit DESTROYER

Der Spieler ist Kommandant eines Zerstörers. Unter ihm, in der Tiefe des Meeres, operieren feindliche U-Boote. Mit Wasserbomben müssen diese außer Gefecht gesetzt werden.

Der Zerstörer-Kommandant steuert sein Schiff, wirft die Wasserbomben zielgenau und stellt vorher deren Explosionstiefe ein.

Das Spiel ist spannend und erfordert viel Geschicklichkeit. Realistische Fahr- und Explosionsgeräusche. Schnellfahrende und tief getauchte U-Boote bringen bei Treffern die höchste Punktwertung. Als steter Spielanreiz wird auf dem Bildschirm das Tages-Höchstergebnis angezeigt.

ATARI

Mit »DESTROYER« auf U-Boot-Jagd

Ein spannender Kampf gegen Gegner unter Wasser

Der Spieler steuert bei diesem TV-Gerät als Kommandant eines Zerstörers sein Schiff in die jeweils günstigste Position zum Wasserbombenwurf auf angreifende U-Boote, die mit unterschiedlicher Geschwindigkeit in ständig variierenden Tiefen operieren.

Der Spieler als Zerstörer-Kommandant muß überlegt handeln und blitzschnell reagieren, denn die U-Boote haben ständig eine andere Position, und so muß er nicht nur die Geschwindigkeit seines Schiffes drosseln oder erhöhen, sondern auch zum richtigen Zeitpunkt den Wasserbombenwurf auslösen und außerdem die Explosionstiefe vorher einstellen. Dies erfordert vom Spieler viel Können und Geschicklichkeit.

Die Tiefe, in der die Wasserbomben explodieren, wird durch eine horizontale Linie auf dem Monitor angezeigt und durch Drehen der DEPTH RELEASE CONTROL eingestellt. Der Wasserbombenwurf wird durch Drücken auf die DEPTH RELEASE CONTROL ausgelöst. Wenn die Wasserbomben geworfen sind, kann die eingestellte Tiefe nicht mehr verändert werden. Ein direkter Treffer ist nicht erforderlich, da die Druckwellen eines »Fast-Treffers« die U-Boote zerstören. Die Geschwindigkeit des Zerstörers wird durch den DESTROYER SPEED CONTROL-Hebel gesteuert. Die Steuerung kann auf SLOW (langsam) und FAST (schnell) eingestellt werden. Das Maschinengeräusch ändert sich mit der Geschwindigkeit des Zerstörers.

Treffer werden optisch durch Feuerblitz und akustisch durch realistischen Explosionsknall angezeigt. Bei Fehlwürfen von Wasserbomben ertönt ein dumpfes »Boom«-Geräusch. Während der gesamten Spielzeit ist das monotone »Ping«-»Ping« der Sonargeräusche zu hören.

Nach jedem Treffer werden die erzielten Punkte auf dem Bildschirm angezeigt. Die Punktwertung der Treffer ist abhängig von der Geschwindigkeit und der Tauchtiefe der zerstörten U-Boote.

Spielpreis, Spielzeit, Spielzeitverlängerung und Lautstärke sind bei diesem computergesteuerten Gerät variabel einstellbar. Selbstverständlich ist DESTROYER mit dem bewährten ATARI-Selbsttest-Programm ausgestattet.

Und nun »Volle Fahrt voraus« mit dem spannenden ATARI-Unterhaltungsgerät DESTROYER.

LÖWEN-AUTOMATEN
ATARI-Generalimporteur für Deutschland

ATARI